Sátira/12

el desperdicio

Sabado 9 de marzo de 1991

APUNTEN, JUEGO

SI, ME TOCÓ LA FERRARI

ESTAMOS GANANDO

NO LA FERRARI ES MÍA, MÍA Y MÍA

¡SAQUÉ MENEM!

VOS LO VOTASTE...

MONICA, VAMOS A JUGAR A UN LUGAR MÁS CÓMODO

SÁTIRADOCE TOUL

UY, OTRA VEZ ME TOCÓ TRAGAR EL SAPO

CHE ¿Y EL CASILLERO DEL SALARIAZO?

Primero fue el juego de la oca, luego el de los pollos; hubo juegos de los bonos, guardapolvos y afiches. Pero ahora, llega el juego que hará patear el tablero... **¡Sátira/12!** Se puede jugar en la playa, en su casa, en el consultorio de su analista durante una sesión aburrida o demasiado angustiante, en su despacho. Eso sí, siempre que nadie lo vea, porque si no, deberá usted someterse a una profunda investigación, o a una flexibilización, a un nuevo impuesto al jugador agregado, o hasta a ser indultado.

INSTRUCCIONES

Recorte las figuras troqueladas, que harán las veces de jugadores, el dado, que hará las veces de dado, las tarjetas de decreto, el sapo, que hará las veces de sapo, y ya puede comenzar a jugar. Se sientan los jugadores alrededor del tablero y arrojan el dado. El que se saca más puntos comienza a jugar, luego sigue el de al lado de acuerdo con las agujas del reloj, si están en la Capital, o a la inversa de las agujas del reloj si están en el interior del país (salvo Tierra del Fuego que mantiene el mismo tipo horario que Buenos Aires). Si alguno se sacó "Menem", es quien comienza, ya que el inicio es también un atributo presidencial. Bien, el jugador que empieza toma su ficha, la coloca al comienzo del tablero. Por turno, van arrojando el dado, y avanzando lo que éste indique. Cuando caen en un casillero con pauta, miran la pauta y la cumplen. Cuando el dado indica Menem, el jugador toma una tarjeta de decreto y cumple lo que ésta le indique, de acuerdo con su ficha (es decir que cada decreto no tiene las mismas consecuencias para todos los jugadores, no es lo mismo ser menemista que radical o militar, frente al indulto o al salariazo). Gana el que primero llega a la casilla final. Hay que llegar con los puntos exactamente necesarios, pero si le sobra puntaje (necesita un 4, y se saca 5 o 6, por ejemplo) se puede arreglar. Si en alguna instrucción le dicen que usted debe tragarse el sapo, toma el sapo en cuestión y lo coloca junto a usted. Si otro jugador debe tragárselo antes de que usted haya terminado, usted se lo cede gentilmente al tiempo que le dice: "¡tragátelo vos también, hermano!" (de todas maneras usted sigue cumpliendo lo que decía la tarjeta o el casillero que le tocó). Si esto no ocurre, cuando termina su turno de tragarlo usted lo devuelve a la mesa diciendo: ¡Glup! (Nota: si usted olvida decir glup y otro se da cuenta, pueden obligarlo a volvérselo a tragar, o sea a volver a cumplir la pena, siempre que el jugador siguiente a usted no haya arrojado aún el dado.) Si cae usted en casilla de Peaje en el próximo turno avanzará un casillero menos de lo que marque el dado. Si cae en casilla de impuesto, avanzará 2 puntos menos de lo que marque (si saca un 1, retrocede una casilla) salvo que usted opte por no pagar. Si usted no paga y es descubierto antes de que el jugador siguiente arroje el dado, retrocederá 3 casilleros la primera vez que lo pesquen, 5 casilleros la segunda vez y si lo llegan a pescar 3 veces, se quedará 3 turnos sin jugar, y los demás le dirán: "Tres faltas, es una pena, huevón".

Antes de comenzar a jugar haga una pila con las tarjetas de decreto.

Un par de reglas más: Si cuando arroja el dado obtiene un "Menem", puede optar por permanecer ese turno en el monasterio trapense amasando pan con sus propias manos en lugar de tomar la tarjeta de decreto. Si bien es cierto que se pierde el turno, mejora la imagen del jugador.

Otra: el tablero hay que recorrerlo de acuerdo con las normas indicadas, no vale hacerlo en Ferrari, ni en avioneta, y mucho menos en tren. De todas maneras, si algún jugador insiste en hacerlo en tren, que saque pasaje y se quede esperando la privatización en la estación.

Y una más y no jodemos más: El jugador sindicalista puede optar, antes de arrojar el dado, por hacer huelga. En ese caso avanzará la mitad de los casilleros que marque el dado (paro parcial) o simplemente perderá el turno (jornada de protesta). Si bien en principio parece tonta una jugada de este tenor, hay que recordar que muchas de las consecuencias de este juego implican el retroceso y no el avance del jugador de turno, y que, haciendo paro, no se avanza pero tampoco se retrocede. Si fuera un izquierdista el que para, puede optar por avanzar dos casilleros y luego retroceder uno, si saca "tres" en el dado.

CASILLEROS

3) Ñoqui: Si es menemista, avanza con cuchillo y tenedor a la casilla siete; si es radical, pierde un turno haciendo la digestión (comió ñoquis con pollo); si es liberal pasa de largo a la casilla 4 (donde hay un restaurant adecuado a su paladar), y si es ubaldinista, traga un sapo y pierde un turno para hacerlo. Si es empresario, pierde un turno financiando la campaña al tiempo que frunce el ceño en señal de desagrado y sigue adelante.

6) Peaje.

8) Cartel de Siganme: Si es político o sindicalista menemista, pierde un turno haciendo campaña. Si es ubaldinista, alfonsinista o peronista disidente, traga otro sapo y vuelve a la casilla cinco. Si es de izquierda, pierde un turno para recuperarse del ladrillazo que ligó en la caída del Muro de Berlín. Si es cafierista, repite dos veces sin parar: "Con el peronismo unido, el '89 era pan comido" y pierde un turno mientras lo hace. Si es militar, sigue adelante, obedeciendo órdenes.

12) Plan BB: Si es menemista pierde un turno esperando que truene el escarmiento y bajen los precios, mientras tanto traga el sapo. Si no, retrocede, espantado por la hiperinflación, el doble de casilleros que acaba de avanzar (ej. si sacó 4 retrocede 8, y así).

15) Indulto: ¡U-no! Si es militar, el impulso del indulto lo lleva derecho a la casilla 23; si es político (no menemista) retrocede varios años (tira el dado para ver cuántos años retrocede, y va un casillero por año).

17) Impuesto al valor (Pagan cobardes y valientes sin excepción).

19) Acto del 17 de nov-'89: Si es menemista (político o sindical), pierde dos turnos esperando que se llene la plaza y traga el sapo; si no, avanza derecho a la casilla 22.

21) Corruptela: Usted decide si la acepta o no. Si la acepta, tira el dado y avanza tantos casilleros como éste marque ; si no, retrocede dos casilleros con la frente bien alta y diciendo: "Yo este juego lo voy a ganar trabajando".

24) Fin plan BB: Si es empresario pierde 2 turnos mientras compra dólares, si es sindicalista o político pierde tres turnos porque le tocó después del empresario en la cola para comprar dólares; si es militar, pierde un turno obedeciendo órdenes, y las órdenes son: ¡Comprar dólares!

26) Peaje.

27) Hiperinflación II: Si es empresario pierde un turno remarcando, pero obtiene cuantiosas ganancias que lo llevan directamente a la casilla 34, desde donde esperará a que los demás avancen lentamente tirando el dado. Si es peronista retrocederá al pasado, a la casilla 10, antes de la asunción de Menem y traga el sapo. Si es político de otro partido, o sindicalista menemista perderá un turno tragándose el sapo, que por otra parte será lo único que va a poder comer, al precio que está todo.

29) Impuesto al repuesto descompuesto.

31) Plaza del Sí: Si es oficialista pierde un turno y se queda en la Plaza. Si es militar, también, para participar en la "Plaza del Afirmativo". Si es opositor avanza un casillero hacia la vereda de enfrente. Si es arzobispo de Buenos Aires da un paso al costado y mira desde la Catedral.

34) Plaza del No: Si es opositor pierde un turno y se queda en la Plaza. Si es oficialista retrocede a la Plaza del Sí. Si es sindicalista de la CGT avanza hasta San Cayetano. Si es arzobispo sigue mirando desde la Catedral.

37) Impuesto al huevo poché.

38) Mundial mundial, ¡qué grande sos! Avanza 5 casilleros de la mano de Goycochea hasta que Alemania frena su carrera. En caso de que usted sea sindicalista avanza sólo 3 casillas, por la pérdida de su poder adquisitivo. Si es empresario avanza 6, por ganancias.

39) Proyecto de pena de muerte: Este sapo sí que es intragable, usted pierde un turno tratando de digerirlo infructuosamente. Como al final no sale, al turno siguiente avanza a los saltos (el doble de casilleros).

40) Aquel tapado de armiño: María Julia muestra su tapado en Las Leñas, la Cicciolina muestra su destapado y usted se queda quieto un turno, ni avanza ni retrocede ni nada, mirándolas.

42) Duhalde firma indultos, como ningunoooo: Mientras Menem está de gira, el vicepresidente firma sus decretos. Usted mira y pierde un turno mirando, salvo que sea militar, en cuyo caso avanza 3 casilleros, más cerca de su propio indulto.

45) Las tropas salen al Golfo: Si usted es político pierde un turno, tragándose el sapo, si no, también.

48) Gira, gira: Mientras Menem ve que todo es mentira, que nada es amor, que al Primer Mundo nada le importa, usted avanza 3 casilleros aprovechando que no hay nadie. Si es menemista, no avanza nada y traga el sapo (como si fuera el desayuno con Bush).

50) Peaje.

51) Misión del FMI: Mientras le vacían los bolsillos, usted pierde un turno y traga el sapo.

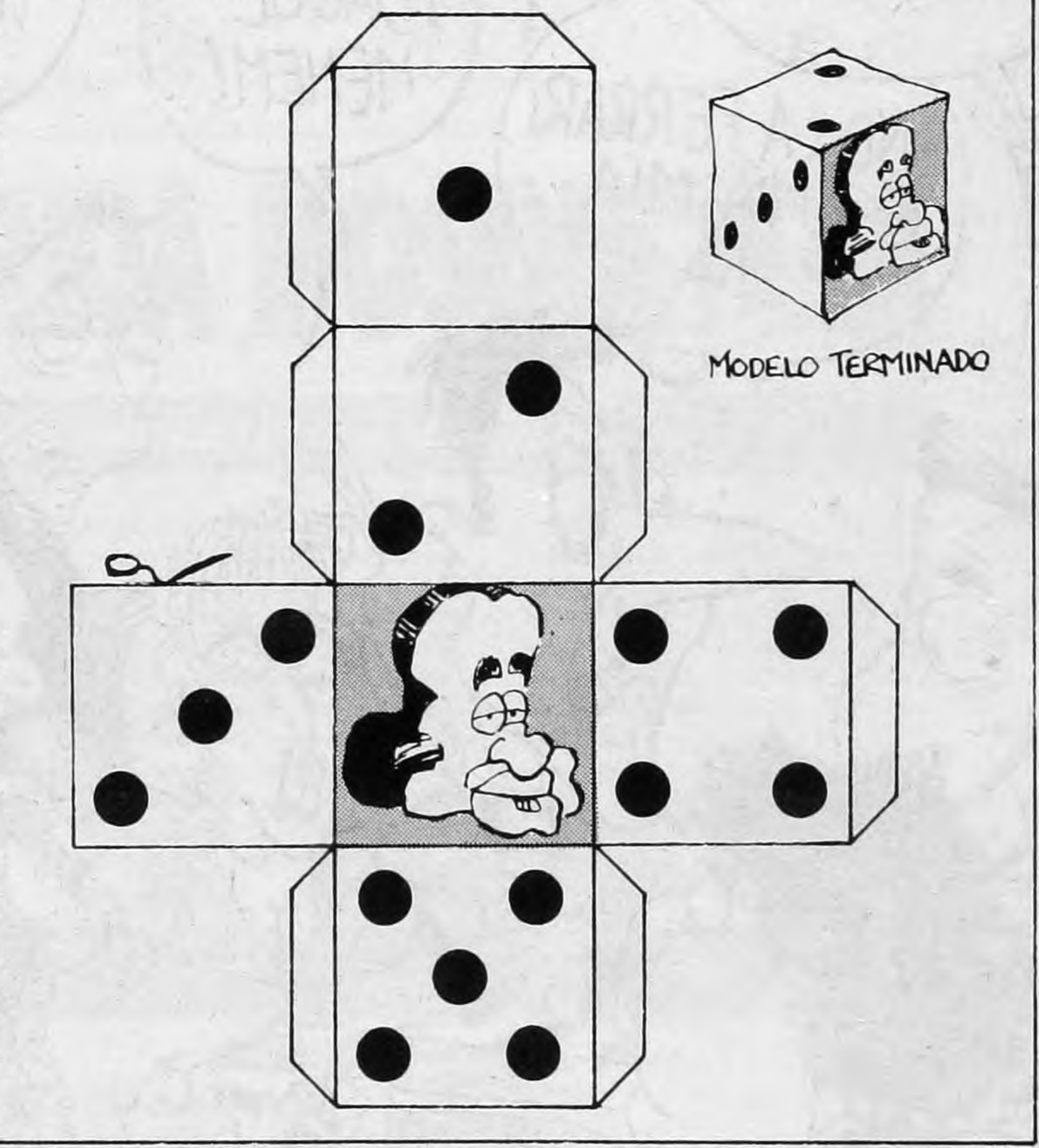
54) Carapintada's day: Usted ve a la farolera tropezar, caer en la calle y enamorarse de un coronel mientras se traga un sapo y pierde un turno preguntándose qué joraca pasa. Si es militar el sapo se lo traga igual, pero pierde dos turnos por orden del comandante en jefe de las fuerzas, y porque este juego lo inventamos nosotros y queremos que así sea.

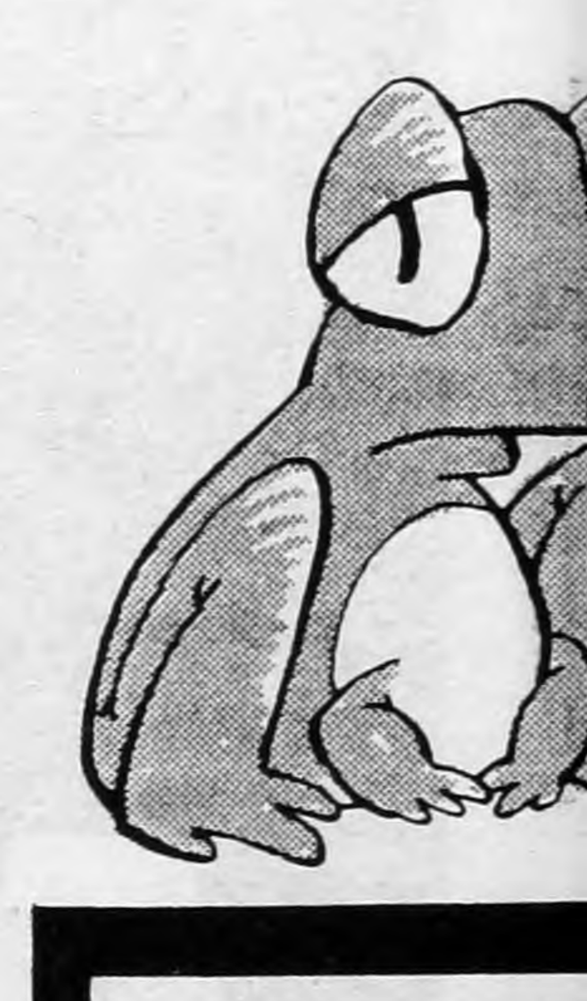
57) ¡Indulto, dos!: Si es militar sale de Magdalena a la casilla 58, o simplemente avanza a la 58, o bien saluda haciéndole la venia a la casilla 58. Si no lo es, retrocede a la 55, tragando el... ¡bueno, usted ya sabe qué!

59) Impuesto al divino Pepe.

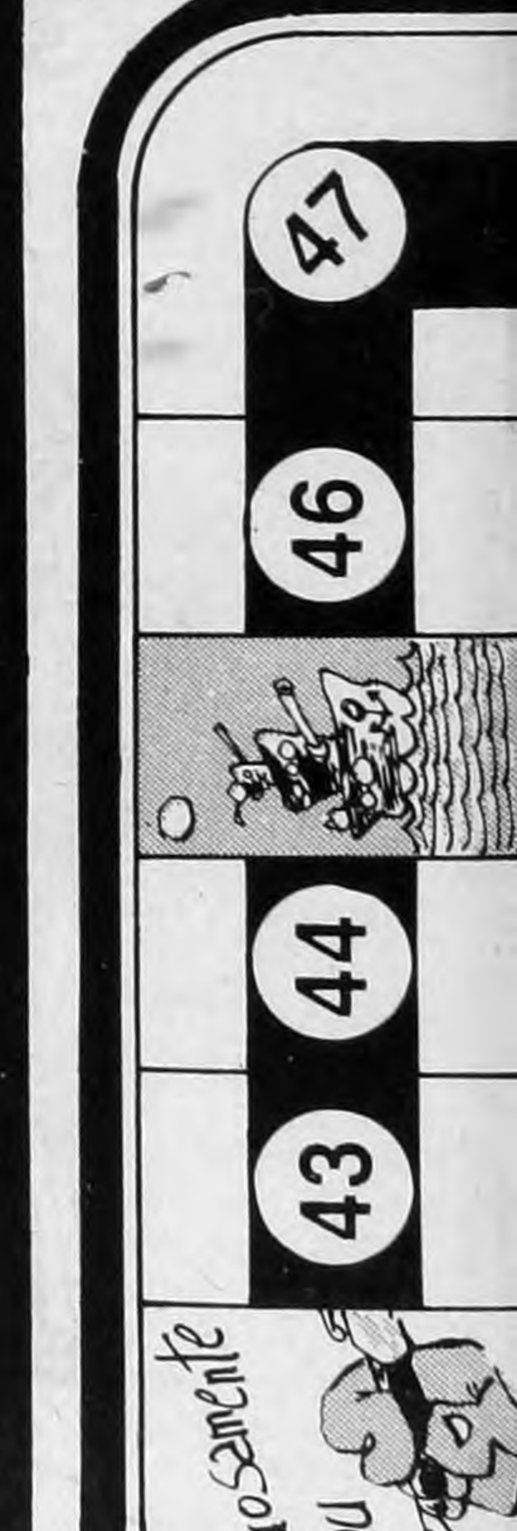
63) ¡Ganó, ganó!: Sin la ayuda de Menem, sin apoyo extrapartidario, usted ha logrado llegar antes que sus adversarios a la meta final. Si le parece un motivo de festejo, hágalo. Si no le parece, la culpa no es nuestra.

Suerte, que no los va a defraudar.













Primero fue el juego de la oca, luego el de los pollos; hubo juegos de los bonos, guardapolvos y afiches. Pero ahora, llega el juego que hará patear el tablero... **¡Sátira/12!** Se puede jugar en la playa, en su casa, en el consultorio de su analista durante una sesión aburrida o demasiado angustiante, en su despacho. Eso sí, siempre que nadie lo vea, porque si no, deberá usted someterse a una profunda investigación, o a una flexibilización, a un nuevo impuesto al jugador agregado, o hasta a ser indultado.

INSTRUCCIONES

Recorte las figuras troqueladas, que harán las veces de jugadores, el dado, que hará las veces de dado, las tarjetas de decreto, el sapo, que hará las veces de sapo, y ya puede comenzar a jugar. Se sientan los jugadores alrededor del tablero y arrojan el dado. El que se saca más puntos comienza a jugar, luego sigue el de al lado de acuerdo con las agujas del reloj, si están en la Capital, o a la inversa de las agujas del reloj si están en el interior del país (salvo Tierra del Fuego que mantiene el mismo tipo horario que Buenos Aires). Si alguno se sacó "Menem", es quien comienza, ya que el inicio es también un atributo presidencial. Bien, el jugador que empieza toma su ficha, la coloca al comienzo del tablero. Por turno, van arrojando el dado, y avanzando lo que éste indique. Cuando caen en un casillero con pauta, miran la pauta y la cumplen. Cuando el dado indica Menem, el jugador toma una tarjeta de decreto y cumple lo que ésta le indique, de acuerdo con su ficha (es decir que cada decreto no tiene las mismas consecuencias para todos los jugadores, no es lo mismo ser menemista que radical o militar, frente al indulto o al salariazo). Gana el que primero llega a la casilla final. Hay que llegar con los puntos exactamente necesarios, pero si le sobra puntaje (necesita un 4, y se saca 5 o 6, por ejemplo) se puede arreglar. Si en alguna instrucción le dicen que usted debe tragarse el sapo, toma el sapo en cuestión y lo coloca junto a usted. Si otro jugador debe tragárselo antes de que usted haya terminado, usted se lo cede gentilmente al tiempo que le dice: "¡tragátelo vos también, hermano!" (de todas maneras usted sigue cumpliendo lo que decía la tarjeta o el casillero que le tocó). Si esto no ocurre, cuando termina su turno de tragarlo usted lo devuelve a la mesa diciendo: ¡Glup! (Nota: si usted olvida decir glup y otro se da cuenta, pueden obligarlo a volvérselo a tragar, o sea a volver a cumplir la pena, siempre que el jugador siguiente a usted no haya arrojado aún el dado.) Si cae usted en casilla de Peaje en el próximo turno avanzará un casillero menos de lo que marque el dado. Si cae en casilla de impuesto, avanzará 2 puntos menos de lo que marque (si saca un 1, retrocede una casilla) salvo que usted opte por no pagar. Si usted no paga y es descubierto antes de que el jugador siguiente arroje el dado, retrocederá 3 casilleros la primera vez que lo pesquen, 5 casilleros la segunda vez y si lo llegan a pescar 3 veces, se quedará 3 turnos sin jugar, y los demás le dirán: "Tres faltas, es una pena, huevón".

Antes de comenzar a jugar haga una pila con las tarjetas de decreto.

Un par de reglas más: Si cuando arroja el dado obtiene un "Menem", puede optar por permanecer ese turno en el monasterio trapense amasando pan con sus propias manos en lugar de tomar la tarjeta de decreto. Si bien es cierto que se pierde el turno, mejora la imagen del jugador.

Otra: el tablero hay que recorrerlo de acuerdo con las normas indicadas, no vale hacerlo en Ferrari, ni en avioneta, y mucho menos en tren. De todas maneras, si algún jugador insiste en hacerlo en tren, que saque pasaje y se quede esperando la privatización en la estación.

Y una más y no jodemos más: El jugador sindicalista puede optar, antes de arrojar el dado, por hacer huelga. En ese caso avanzará la mitad de los casilleros que marque el dado (paro parcial) o simplemente perderá el turno (jornada de protesta). Si bien en principio parece tonta una jugada de este tenor, hay que recordar que muchas de las consecuencias de este juego implican el retroceso y no el avance del jugador de turno, y que, haciendo paro, no se avanza pero tampoco se retrocede. Si fuera un izquierdista el que para, puede optar por avanzar dos casilleros y luego retroceder uno, si saca "tres" en el dado.

CASILLEROS

3) Ñoqui: Si es menemista, avanza con cuchillo y tenedor a la casilla siete; si es radical, pierde un turno haciendo la digestión (comió ñoquis con pollo); si es liberal pasa de largo a la casilla 4 (donde hay un restaurant adecuado a su paladar), y si es ubaldinista, traga un sapo y pierde un turno para hacerlo. Si es empresario, pierde un turno financiando la campaña al tiempo que frunce el ceño en señal de desagrado y sigue adelante.

6) Peaje.

8) Cartel de Siganme: Si es político o sindicalista menemista, pierde un turno haciendo campaña. Si es ubaldinista, alfonsinista o peronista disidente, traga otro sapo y vuelve a la casilla cinco. Si es de izquierda, pierde un turno para recuperarse del ladrillazo que ligó en la caída del Muro de Berlín. Si es cafierista, repite dos veces sin parar: "Con el peronismo unido, el '89 era pan comido" y pierde un turno mientras lo hace. Si es militar, sigue adelante, obedeciendo órdenes.

12) Plan BB: Si es menemista pierde un turno esperando que truene el escarmiento y bajen los precios, mientras tanto traga el sapo. Si no, retrocede, espantado por la hiperinflación, el doble de casilleros que acaba de avanzar (ej. si sacó 4 retrocede 8, y así).

15) Indulto: ¡U-no! Si es militar, el impulso del indulto lo lleva derecho a la casilla 23; si es político (no menemista) retrocede varios años (tira el dado para ver cuántos años retrocede, y va un casillero por año).

17) Impuesto al valor (Pagan cobardes y valientes sin excepción).

19) Acto del 17 de nov-'89: Si es menemista (político o sindical), pierde dos turnos esperando que se llene la plaza y traga el sapo; si no, avanza derecho a la casilla 22.

21) Corruptela: Usted decide si la acepta o no. Si la acepta, tira el dado y avanza tantos casilleros como éste marque ; si no, retrocede dos casilleros con la frente bien alta y diciendo: "Yo este juego lo voy a ganar trabajando".

24) Fin plan BB: Si es empresario pierde 2 turnos mientras compra dólares, si es sindicalista o político pierde tres turnos porque le tocó después del empresario en la cola para comprar dólares; si es militar, pierde un turno obedeciendo órdenes, y las órdenes son: ¡Comprar dólares!

26) Peaje.

27) Hiperinflación II: Si es empresario pierde un turno remarcando, pero obtiene cuantiosas ganancias que lo llevan directamente a la casilla 34, desde donde esperará a que los demás avancen lentamente tirando el dado. Si es peronista retrocederá al pasado, a la casilla 10, antes de la asunción de Menem y traga el sapo. Si es político de otro partido, o sindicalista menemista perderá un turno tragándose el sapo, que por otra parte será lo único que va a poder comer, al precio que está todo.

29) Impuesto al repuesto descompuesto.

31) Plaza del Sí: Si es oficialista pierde un turno y se queda en la Plaza. Si es militar, también, para participar en la "Plaza del Afirmativo". Si es opositor avanza un casillero hacia la vereda de enfrente. Si es arzobispo de Buenos Aires da un paso al costado y mira desde la Catedral.

34) Plaza del No: Si es opositor pierde un turno y se queda en la Plaza. Si es oficialista retrocede a la Plaza del Sí. Si es sindicalista de la CGT avanza hasta San Cayetano. Si es arzobispo sigue mirando desde la Catedral.

37) Impuesto al huevo poché.

38) Mundial mundial, ¡qué grande sos! Avanza 5 casilleros de la mano de Goycochea hasta que Alemania frena su carrera. En caso de que usted sea sindicalista avanza sólo 3 casillas, por la pérdida de su poder adquisitivo. Si es empresario avanza 6, por ganancias.

39) Proyecto de pena de muerte: Este sapo sí que es intragable, usted pierde un turno tratando de digerirlo infructuosamente. Como al final no sale, al turno siguiente avanza a los saltos (el doble de casilleros).

40) Aquel tapado de armiño: María Julia muestra su tapado en Las Leñas, la Cicciolina muestra su destapado y usted se queda quieto un turno, ni avanza ni retrocede ni nada, mirándolas.

42) Duhalde firma indultos, como ningunoooo: Mientras Menem está de gira, el vicepresidente firma sus decretos. Usted mira y pierde un turno mirando, salvo que sea militar, en cuyo caso avanza 3 casilleros, más cerca de su propio indulto.

45) Las tropas salen al Golfo: Si usted es político pierde un turno, tragándose el sapo, si no, también.

48) Gira, gira: Mientras Menem ve que todo es mentira, que nada es amor, que al Primer Mundo nada le importa, usted avanza 3 casilleros aprovechando que no hay nadie. Si es menemista, no avanza nada y traga el sapo (como si fuera el desayuno con Bush).

50) Peaje.

51) Misión del FMI: Mientras le vacían los bolsillos, usted pierde un turno y traga el sapo.

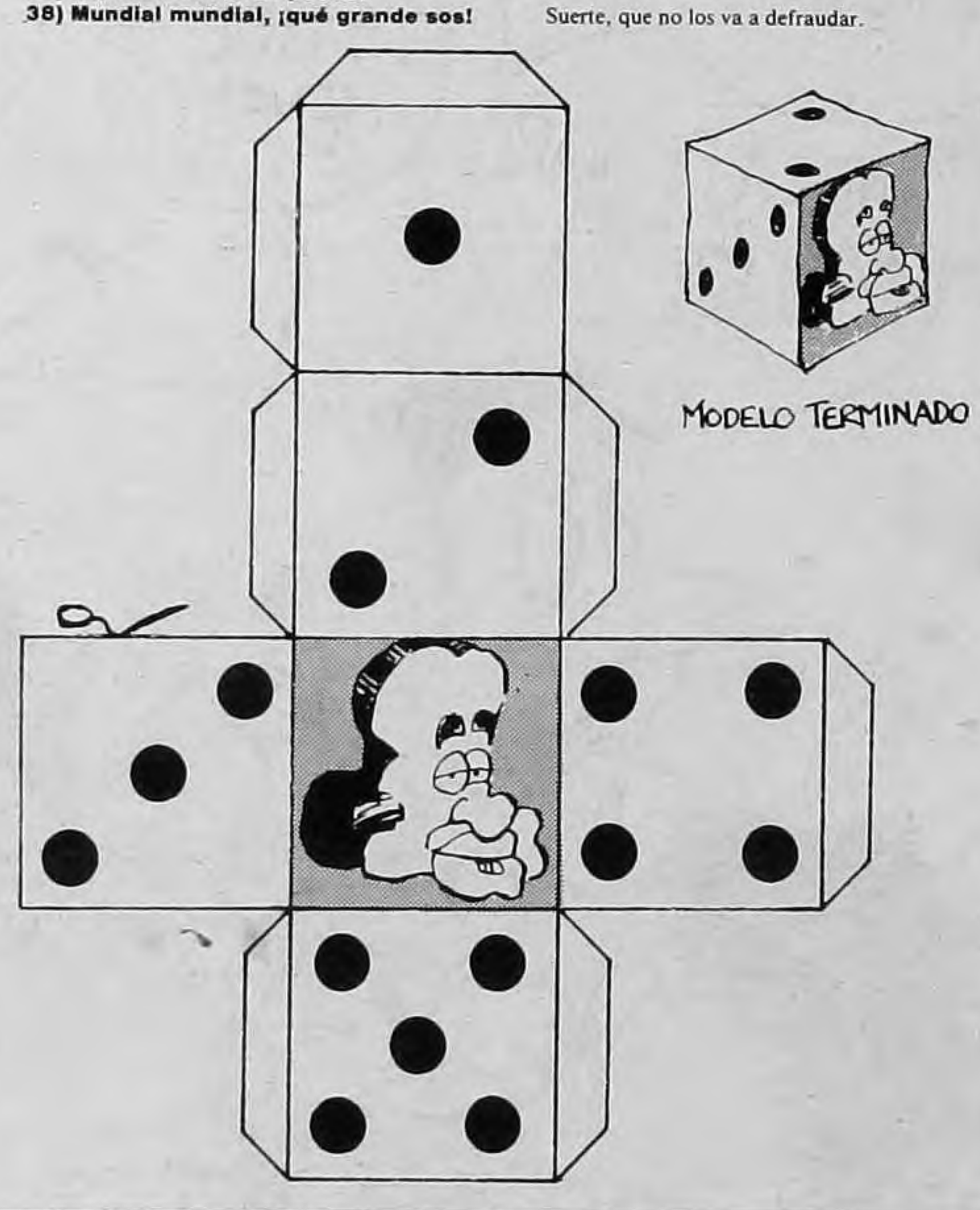
54) Carapintada's day: Usted ve a la farolera tropezar, caer en la calle y enamorarse de un coronel mientras se traga un sapo y pierde un turno preguntándose qué joraca pasa. Si es militar el sapo se lo traga igual, pero pierde dos turnos por orden del comandante en jefe de las fuerzas, y porque este juego lo inventamos nosotros y queremos que así sea.

57) ¡Indulto, dos!: Si es militar sale de Magdalena a la casilla 58, o simplemente avanza a la 58, o bien saluda haciéndole la venia a la casilla 58. Si no lo es, retrocede a la 55, tragando el... ¡bueno, usted ya sabe qué!

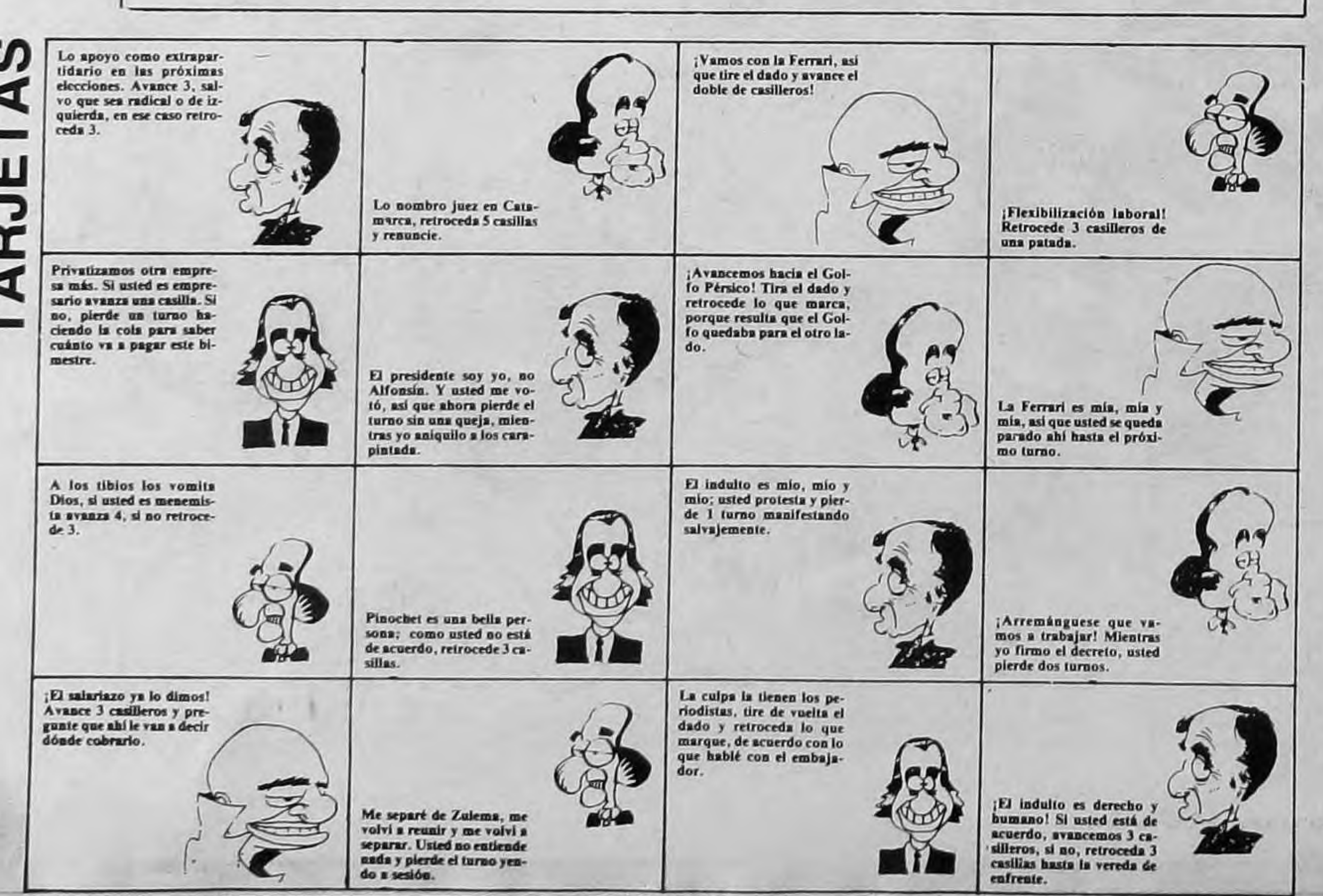
59) Impuesto al divino Pepe.

63) ¡Ganó, ganó!: Sin la ayuda de Menem, sin apoyo extrapartidario, usted ha logrado llegar antes que sus adversarios a la meta final. Si le parece un motivo de festejo, hágalo. Si no le parece, la culpa no es nuestra.

Suerte, que no los va a defraudar.



TARJETAS





Sátira/12
EL JUEGO

SALIDA

DECRETOS

SAPO



Sátira/12
EL JUEGO

SALIDA
1
2
4
5
PEAJE
7
Síganme!
9
10
11
13
14
16
18
20
22
23
¡PLOP!
25
PEAJE
28
30
32
33
NO
35
36
41
49
PEAJE
FMI
52
53
55
56
DECRETOS
SAPO

LA CORRIDA MOSQUETERA

Por el Profesor Sócrates Mosqueto

Así como los juegos de guerra resultan atractivos en tiempos de paz, estos tiempos en los que nuestra moneda es fuerte y estamos a salvo de toda corrida cambiaria son adecuados para jugar a la *corrida mosquetaria*. El juego lo juega el lector con esta nota del profesor Mosqueto. En realidad, ya ha empezado a jugarlo: una característica de este tipo de juegos es que nadie le pregunta a uno si quiere jugarlo o no. Al empezar la nota, el lector dispone de 502 palabras pero, como sucede con las fichas en diversos juegos, sólo podrá apropiárselas en su transcurso; o sea en este caso a lo largo de la lectura, en la medida en que obtenga de esas palabras entretenimiento y diversión. Es decir, que hasta ahora lleva perdidas 133 palabras. El lector de **Sátira/12** ya está habituado a la paulatina devaluación del mosqueto: sabe que sus notas son cada semana un poco peores, en especial si se las compara con las que el *professor* Moscketing escribe todos los sábados en el *New York Times.* Las autoridades de nuestro diario vienen sosteniendo que el profesor Mosqueto, pese a sus previos fracasos, ha entrado en una nueva etapa de solidez y estabilidad. Pero a esta altura de la nota usted no puede negar que perdió 208 palabras. ¿Cómo andará el Moscketing, entretanto? ¡Demasiado bien! En este momento usted se entera de que la nota del *professor* es este sábado excelente, le ha sacado a la del profesor una ventaja súbita e imprevista. ¿No convendrá pasarse al *New York Times?* Piense que sus posibilidades de entretenimiento y diversión no son tantas como para desperdiciarlas; su capital es escaso.

Mientras usted pensaba perdió 60 palabras más; sólo le quedan 223 para cambiarlas por palabras de Moscketing. En este momento interviene su esposa para decirle que usted es un idiota por no haber elegido de entrada el *New York Times,* e incluso por no vivir en Nueva York. Usted ha perdido 35 palabras más y esta nota no da indicios de recuperarse. ¿Será usted el único pavote que se quedó en mosquetos? Usted llama a sus amigos, la mayoría de ellos también se están perjudicando, lo cual lo consuela estúpidamente. Y, en este mismo momento, el profesor Mosqueto le promete que lo que queda de la nota será realmente interesante, será de gran interés; le ofrece una altísima tasa de interés. Usted vacila, tal vez valga la pena quedarse: con las palabras que le quedan es muy poco el moscketing que puede conseguir, tal vez si sigue leyendo esta nota recupere algo de las ¡420 palabras que perdió! ¡No, ya son 427! Usted y todo el mundo deciden pasarse al moscketing, cueste lo que cueste, pero entonces,

FERIADO BANCARIO, CAMBIARIO Y DE DIARIOS.

Cuando se levanta el feriado, a usted sólo le quedan unas pocas palabras. De todos modos corre a cambiarlas por moscketing. Tiene que hacer cola, mientras tanto lo suyo se sigue devaluando, para cuando llega su turno el moscketing que consigue es muy poco, es casi nada, es una sola palabra: *shit.*

HUMOREP





"Es la hora, es la hora, es la hora de jugaaaar..." Y ya que todos juegan a la Bolsa, al dólar, algunos hasta a los cowboys, otros a las carreras, ¿y nosotros qué? Nosotros también jugamos al juego de **Sátira/12**, y lo invitamos, lector, a que participe también usted. Tire el dado y ¡avancemos, que este juego no lo va a defraudar!

Nosotros jugamos el sábado que viene.

Rudy